|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Use Case ID:** | UGU6 | | |
| **Use Case Name:** | QR-Code einscannen | | |
| **Erzeugt von:** | Hüppmeier, Noll, Luong | **Zuletzt überarbeitet von:** | Hüppmeier |
| **Erzeugt am:** | 24.04.2014 | **Zuletzt überarbeitet am:** | 28.04.2014 |
| **Akteure:** | Spieler | | |
| **Beschreibung:** | Scannt QR-Code ein und wertet ihn aus. | | |
| **Auslösendes Ereignis (Trigger):** | Spieler tippt auf Button „Scannen“ | | |
| **Vorbedingung:** | Spieler ist angemeldet, hat auf Button „QR-Code scannen“ getippt und Zugriff auf Kamera möglich | | |
| **Nachbedingung:** | Gültiger QR-Code im Kamera-Blickfeld | | |
| **Normaler Ablauf:** | Spieler scannt QR-Code, der ausgewertet wird. | | |
| **Alternativer Ablauf:** | 1. Spieler scannt nicht richtig ein. | | |
| **Fehlerfall:** | 1. Fehlermeldung: „Bitte erneut scannen!“ | | |
| **Enthaltene Anwendungsfälle:** | Log-Bucheintrag eingeben | | |
| **Nutzungshäufigkeit:** | häufig | | |
| **Spezielle Anforderungen** | Smartphone mit Kamera | | |
| **Annahmen:** | Spieler möchte gefundenen QR-Code einscannen. | | |
| **Weitere Angaben und Fragen:** | keine | | |